

Pembuatan *User Interface* Aplikasi Berbasis Website K-Foodies

Rachmadina Nabila Nelson ^{1,*}, Siti Chodidjah ², Deasy Indayanti ³, Santi Widiandi ⁴,
Iwan Setiadi ⁵

¹⁻⁵ Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Gunadarma, Depok, Indonesia

Email: ^{1,*}alfarabisalasyawalaile@gmail.com, ²chodi@staff.gunadarma.ac.id, ³deasy@staff.gunadarma.ac.id, ⁴santiw@staff.gunadarma.ac.id, ⁵iwangsa@staff.gunadarma.ac.id

Korespondensi Penulis: alfarabisalasyawalaile@gmail.com

Abstract. *The User Interface (UI) of the website-based application 'K-Foodies' was created to provide information on Korean street food recipes with an attractive appearance and is easy to use. In the context of the popularity of Korean street food in Jakarta and people's interest in cooking themselves, the difficulty in finding scattered recipe information is an obstacle. Creating the UI involved using Figma software, with a focus on UI design and user experience. The UI design includes descriptions of Korean street food, recipes, and cooking steps. Usability tests using the completion rate method will measure the effectiveness of the UI based on user interactions with the system in the form of various task scenarios. The aim of this research is to create an attractive and easy-to-use UI for the 'K-Foodies' application, allowing users to easily find Korean street food recipes in one place.*

Keywords: *Recipes, Food, Korea, UI, Application, Website, Usability, Completion, Rate, Figma.*

Abstrak. User Interface (UI) aplikasi berbasis website 'K-Foodies' dibuat untuk menyediakan informasi resep street food Korea dengan tampilan menarik dan mudah digunakan. Dalam konteks popularitas street food Korea di Jakarta dan minat masyarakat untuk memasak sendiri, kesulitan dalam mencari informasi resep yang tersebar menjadi kendala. Pembuatan UI melibatkan penggunaan software Figma, dengan fokus pada desain UI dan pengalaman pengguna. Rancangan UI mencakup deskripsi makanan street food Korea, resep, dan langkah-langkah memasaknya. Tes usability menggunakan metode completion rate akan mengukur efektivitas UI berdasarkan interaksi pengguna dengan sistem yang berupa berbagai skenario tugas. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan UI menarik dan mudah digunakan pada aplikasi 'K-Foodies', memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menemukan resep street food Korea dalam satu tempat.

Kata Kunci: Resep, Food, Korea, UI, Aplikasi, Website, Usability, Completion, Rate, Figma.

PENDAHULUAN

Hallyu atau *Korean Wave*, yaitu fenomena popularitas budaya asal Korea Selatan secara global, sedang berkembang pesat di Indonesia, terlebih di Jakarta. *Korean Wave* atau *Hallyu* juga merupakan sebuah istilah yang mengacu pada meningkatnya popularitas budaya Korea Selatan secara signifikan di seluruh dunia (Sue Jin Lee (2011)). Tren ini tidak hanya berkembang pada drama Korea, musik K-POP, dan kosmetik saja, melainkan juga pada kulinernya. Banyak faktor yang membuat kuliner Korea menjadi populer, menarik, dan diminati oleh masyarakat, seperti pengaruh *Korean wave*, rasa kuliner Korea mudah diterima oleh lidah masyarakat lokal, meskipun tidak semua menerima keunikan rasanya, dan pengaruh media sosial yang turut berperan melalui berbagai foto dan video yang berisi review kuliner Korea. *Korean Wave* berkembang di Korea Selatan sejak tahun 1980an dan memutuskan untuk mengembangkan potensi industri hiburannya sendiri, dimana pada masa itu dunia masih tertuju pada budaya Amerika dan Eropa (Korean Culture and Information, 2011). Salah satu jenis kuliner Korea Selatan yang paling populer adalah *street food* Korea.

Received September 21, 2023; Revised Oktober 23, 2023; Accepted November 20, 2023

* Rachmadina Nabila Nelson; alfarabisalasyawalaile@gmail.com

Produk makanan Korea juga sudah menjadi tren pilihan kuliner bagi masyarakat Indonesia, oleh karena itu sudah banyak restoran Korean wave hadir di Indonesia (Frulyndese K. S, 2016). *Street food* Korea merupakan makanan yang biasa diujakan di tempat umum seperti di trotoar, pasar malam, atau event-event tertentu. *Street food* Korea menjadi sangat populer di Jakarta karena rasa dan bentuknya yang unik berbeda dari jajanan lain, seperti *Tteokbokki*, *Korean Fried Chicken*, *Jajangmyeon*, *Hotteok*, *Kimbap*, dan *Mandu*. Cara memasak *street food* Korea pun mudah dan dapat ditiru, hal ini juga menjadikan *street food* Korea sangat populer. Cara memasaknya yang mudah membuat banyak yang tertarik untuk mencoba sendiri. Terdapat banyak informasi mengenai resep dan cara memasak *street food* Korea yang dapat ditemukan, seperti buku masak dan video tutorial yang tersebar di media sosial. Buku masak dapat menjadi sumber informasi, namun tidak banyak yang membeli buku karena mengeluarkan biaya dan waktu untuk pergi ke toko buku atau perlu menunggu pengiriman jika membeli secara online. Video tutorial memasak dapat diakses dengan cepat dan mudah, namun terkadang durasi video singkat dan tidak real-time membuat penonton kesulitan mengikutinya. Diperlukan website yang menyediakan informasi resep *street food* Korea dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat menemukan resep-resep tersebut dalam satu tempat dengan mudah dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Berdasarkan penjelasan diatas dibuatlah suatu *user interface* (UI) aplikasi berbasis website bernama 'K-Foodies'. *Website* adalah sebuah cara untuk menampilkan diri di Internet. Dapat diibaratkan website adalah sebuah tempat di Internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja seseorang dapat mengetahui tentang diri orang lain, memberi pertanyaan pada seseorang, serta memberikan masukan atau bahkan mengetahui dan membeli suatu produk (Dwi Nugraheny, 2016).

User interface adalah bagian dari perangkat lunak dan perangkat keras yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna serta memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan sistem (M. Naufal M, et al, 2022). Bahwa *User interface* juga merupakan unsur yang paling penting dari sebuah sistem berbasis komputer atau produk (S. Sridevi (2014). Hal pembuatan rancangan *user interface* perlu diuji dengan tes *usability* menggunakan metode *completion rate*. Metode ini digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas dari *user interface* yang dilakukan oleh pengguna. *User interface* pada aplikasi berbasis website 'K-Foodies' berisikan deskripsi dari makanan *street food* Korea, resep, dan langkah-langkah memasaknya. Dalam pembuatan *user interface* akan menggunakan *tools software Figma*, yaitu software yang berfokus pada penggunaan *user interface* dan desain *user experience*. *User experience* adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah sistem. Desain antarmuka dan pengalaman

pengguna (*Desain User Interface/User Experience- UI/UX*) merupakan hal terpenting yang perlu diperhatikan pada proses reservasi guna memberikan kepercayaan pada user. Oleh karena itu *Placeplus* dalam membuat situs web melibatkan calon pengguna secara langsung agar mendapatkan feedback yang positif serta memperhatikan komponen paling utama yang diperlukan yaitu fungsi dan kegunaannya dalam meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengguna situs web) (Yordan Patra S, et al, 2022).

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan penelitian ini mengacu langkah sistematis yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan kajian lebih mendalam terkait dengan topik permasalahan. Tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa penelitian ini dilakukan berdasarkan sistematika dan metodologi yang tepat, data yang relevan dan hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian ini menggunakan metode *rapid prototyping*, yaitu pembuatan desain dan fungsi dari sebuah user interface (UI) secara cepat dan dalam pembuatan prototipenya mendekati keadaan produk di masa depan, serta memvalidasinya dengan pengguna (Babich, 2018). Terdapat tiga langkah utama dalam *rapid prototyping*. Langkah pertama adalah menciptakan prototipe, hal ini dilakukan dengan mengembangkan sebuah desain untuk diuji. Langkah berikutnya adalah meninjau dan langkah terakhir adalah menyempurnakan berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengguna (Sabhadiya, 2023). Tahapan dalam Metode *Rapid Prototyping* sebagai berikut:

1.Membuat Desain Awal Dan Prototipe

Pada tahap ini bertujuan untuk membuat tampilan awal untuk memetakan elemen yang akan dimasukkan dalam desain user interface, serta struktur navigasi dan use case diagram. Selanjutnya adalah membuat prototipe user interface berdasarkan sketsa tampilan yang telah dibuat.

2.Uji Coba Dan Evaluasi

Tahap uji coba dilakukan untuk menguji efektivitas dan tampilan user interface dengan melibatkan pengguna yaitu penggemar street food Korea.

3.Evaluasi Akhir

Tahap evaluasi akhir dilakukan untuk memastikan bahwa user interface telah berfungsi dengan baik.

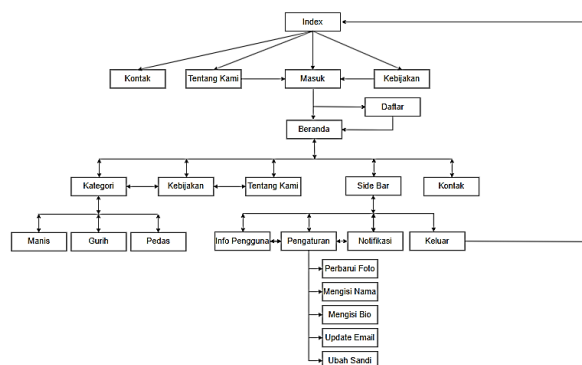
HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Desain Awal dan Prototipe

Pada tahap pertama dari metode rapid prototyping adalah pembuatan rancangan desain awal dari user *interface* aplikasi berbasis website ‘K-FOODIES’

3.1.1 Struktur Navigasi

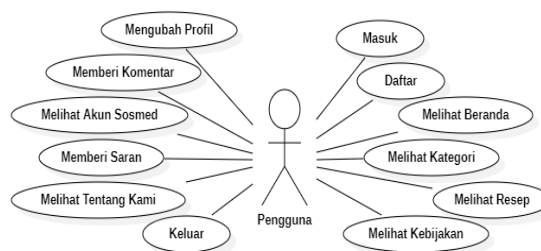
Struktur navigasi adalah struktur yang memperlihatkan keterhubungan halaman suatu website dengan halaman lainnya. Struktur navigasi dalam pembuatan user interface aplikasi website ‘K-FOODIES’ adalah struktur navigasi campuran antara struktur navigasi linier dan non linier, pengguna dapat melakukan navigasi secara terurut dan tidak berurut.



Gambar 1. Use Case Diagram 'K-FOODIES'

3.1.2 Use Case

Use case diagram adalah gambaran fungsionalitas yang diharapkan dari suatu sistem melalui sebuah cerita atau skenario penggunaan sistem. Pada gambar 3.2 use case diagram memberikan gambaran umum sistem yang dibuat dengan seorang pengguna yang dapat mengakses aplikasi berbasis website ‘K-FOODIES’.

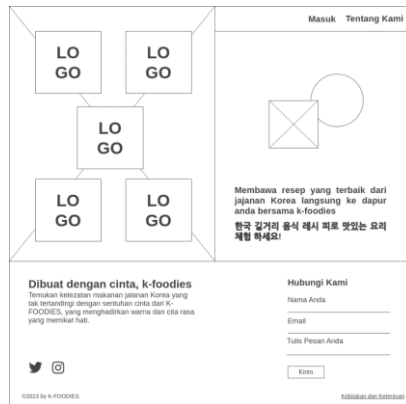


Gambar 2. Use Case Diagram 'K-FOODIES'

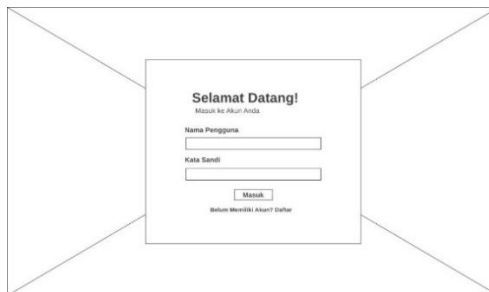
3.1.3 Wireframe

Wireframe merupakan kerangka dasar dalam perancangan suatu aplikasi atau website. Pada tahap pembuatan wireframe penempatan fitur-fitur icon, kolom, isi teks dari konten,

gambar, antarmuka dan elemen lainnya yang penting digambarkan dengan detail. Pembuatan wireframe dibutuhkan supaya dapat menetapkan penempatan elemen-elemen apa saja yang akan ditampilkan pada setiap halaman antarmuka.

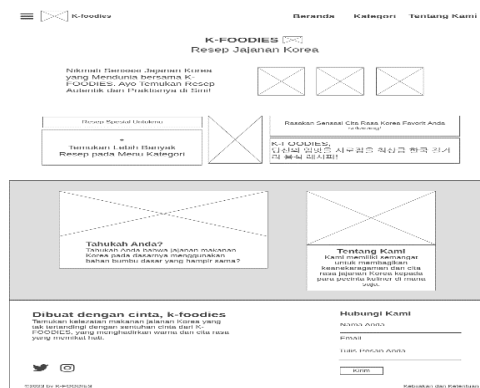


Gambar 3. Wireframe Halaman Index



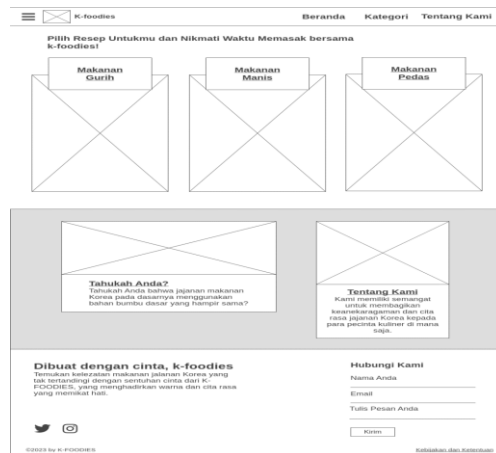
Gambar 4. Wireframe Halaman Masuk

Gambar 4 diatas adalah tampilan wireframe website ‘K-FOODIES’ untuk halaman index atau halaman yang akan muncul pertama kali ketika pengguna menggunakan website.



Gambar 5. Wireframe Halaman Beranda

Gambar 5 diatas adalah tampilan wireframe website ‘K-FOODIES’ untuk halaman beranda, halaman pertama yang muncul setelah pengguna masuk ke akunnya di website ‘K-FOODIES’.



Gambar 6. Wireframe Halaman Kategori Masakan

Gambar 6 merupakan wireframe dari halaman kategori *street food* Korea yang tersedia milik website ‘K-FOODIES’.

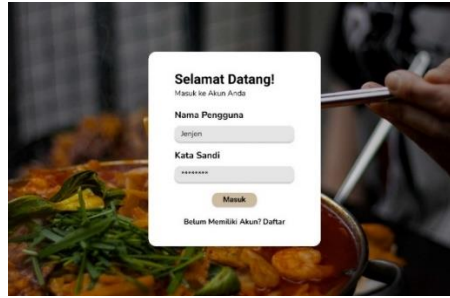
3.1.4 Pembuatan *Prototipe*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan prototipe dari aplikasi berbasis website ‘K-FOODIES’. Dalam pembuatan prototipe ini menggunakan aplikasi berbasis website yaitu Figma. Prototipe dibuat berdasarkan dengan wireframe yang sudah dibuat sebelumnya. Prototipe yang dihasilkan adalah prototipe interaktif yang dapat digunakan oleh pengguna. Berikut adalah tampilan UI aplikasi berbasis website ‘K-FOODIES’ yang telah dibuat:



Gambar 7. Halaman Index

Gambar 7 merupakan tampilan halaman index website ‘K-FOODIES’ yang sudah didesain pada aplikasi figma berdasarkan wireframe yang ada dan menggunakan warna serta logo yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan halaman ini akan muncul sebelum pengguna melakukan login ke akun ‘K-FOODIES’ mereka.



Gambar 9. Halaman Masuk

Gambar 9 diatas merupakan tampilan halaman *log-in website* 'K-FOODIES' yang sudah didesain pada aplikasi figma berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 10. Halaman Beranda

Gambar 10 diatas merupakan tampilan halaman beranda yang muncul setelah pengguna *log-in* atau *sign-up* website 'K-FOODIES' yang sudah didesain pada aplikasi figma berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 11. Halaman Kategori Masakan

Gambar 11 merupakan tampilan halaman kategori *street food* Korea 'K-FOODIES' yang sudah didesain pada aplikasi figma berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya.

3.2 Uji Coba dan Evaluasi

Tahap uji coba dilakukan untuk menguji fungsi dari fitur-fitur UI yang telah dibuat pada tahap pembuatan prototipe. Uji coba yang dilakukan melibatkan pengguna dengan tujuan untuk mengumpulkan feedback dan informasi berguna dari pengguna.

3.2.1 Uji Coba

Pada tahap uji coba dilakukan proses usability testing terhadap prototipe interaktif aplikasi berbasis website 'K-FOODIES' yang dilakukan oleh pengguna. Dalam melakukan uji coba ini pengguna akan melakukan berbagai skenario tugas, skenario tugas yang diperoleh adalah banyaknya tugas atau aksi yang dapat dilakukan pengguna pada user interface yang telah dibuat. Uji coba yang dilakukan yaitu pengumpulan data dari pengguna untuk pertama kalinya melalui media Google Form. Data yang berupa hasil dari keberhasilan skenario tugas yang dilakukan pengguna akan dihitung tingkat keefektivasannya dengan metode completion rate. ST adalah kode untuk setiap skenario tugas yang ada, terdapat 15 skenario tugas yang harus dilakukan oleh pengguna yaitu:

- ST1: Melakukan login/registrasi
- ST2: Melihat halaman beranda
- ST3: Melihat halaman kategori resep
- ST4: Melihat halaman resep masakan
- ST5: Melihat komentar terpopuler/terbaru
- ST6: Melihat halaman kebijakan dan privasi
- ST7: Melihat halaman tentang kami
- ST8: Melihat halaman tahukah anda
- ST9: Menuju halaman Twitter
- ST10: Menuju halaman Instagram
- ST11: Membuka sidebar
- ST12: Melihat halaman informasi
- ST13: Melihat halaman pengaturan
- ST14: Melihat halaman notifikasi
- ST15: Melakukan logout

3.2.2 Evaluasi

Uji coba dengan usability testing menggunakan metode completion rate dilakukan oleh 40 pengguna dengan kriteria sebagai berikut:

- Penggemar street food Korea

- Tinggal di wilayah Jakarta
- Wanita dan pria berusia 18-30 tahun

Menurut Nielsen (2012), jumlah responden untuk uji coba dengan usability testing minimal adalah sebanyak 20 responden. Hasil pengumpulan data mengenai keberhasilan pengguna melakukan 15 skenario tugas melalui media Google Form dapat dilihat pada table 3.1.

Tabel 3.1 Keberhasilan Skenario Tugas Oleh Pengguna

Kode Pengguna	Skenario Tugas Berhasil	Total Skenario Tugas	Presentase
P1	15	15	100%
P2	15	15	100%
P3	15	15	100%
P4	15	15	100%
P5	15	15	100%
P6	15	15	100%
P7	15	15	100%
P8	15	15	100%
P9	15	15	100%
P10	15	15	100%
P11	15	15	100%
P12	10	15	66,6%
P13	15	15	100%
P14	15	15	100%
P15	15	15	100%
P16	7	15	46,6%
P17	15	15	100%
P18	15	15	100%
P19	15	15	100%
P20	15	15	100%
P21	15	15	100%
P22	9	15	60%
P23	15	15	100%
P24	6	15	40%
P25	15	15	100%
P26	15	15	100%
P27	15	15	100%
P28	15	15	100%
P29	15	15	100%
P30	14	15	93,3%
P31	15	15	100%
P32	15	15	100%
P33	15	15	100%
P34	15	15	100%
P35	15	15	100%
P36	15	15	100%
P37	12	15	80%
P38	15	15	100%
P39	15	15	100%
P40	15	15	100%
Rata-Rata			94,6%

Berdasarkan tabel 3.1 diatas, diketahui hasil akhir yang diperoleh dari perhitungan tingkat penyelesaian skenario tugas adalah 94,6%. Menurut Sauro (2011), nilai rata-rata minimum penyelesaian scenario tugas dengan metode completion rate adalah 78%. Sehingga dapat disimpulkan user interface aplikasi berbasis website 'K-FOODIES' adalah efektif karena

presentase tingkat keberhasilan yang telah didapatkan dari usability testing melampaui nilai batas minimum.

3.3 Perbaikan dan Evaluasi Akhir

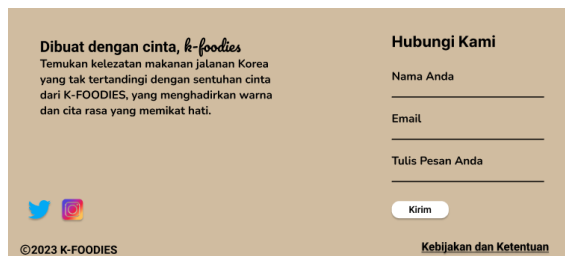
Tahap perbaikan dan evaluasi akhir dilakukan setelah uji coba dilakukan oleh pengguna dan proses analisis tingkat efektivitas user interface telah dihitung nilainya, perbaikan dilakukan berdasarkan adanya feedback yang didapat dari pengguna ketika melakukan uji coba.

3.3.1 Perbaikan

Berdasarkan hasil keberhasilan pengguna dalam melakukan skenario tugas dengan metode completion rate, dihasilkan nilai sebesar 94,6%. Hasil dengan nilai 94,6% menandakan bahwa user interface sudah efektif, namun berdasarkan beberapa feedback yang diterima dari para pengguna mengenai desain dari user interface, perlu dilakukan beberapa modifikasi kecil pada beberapa bagian tersebut seperti:

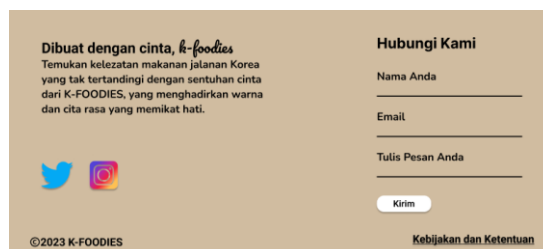
- o Memperbaiki Ikon Twitter dan Instagram

Berdasarkan feedback yang telah diterima, ada beberapa pengguna yang tidak berhasil menuju halaman Twitter dan Instagram ketika melakukan uji coba. Berikut adalah tampilan ikon Twitter dan Instagram sebelum diperbaiki:



Gambar 12. Ikon Twitter dan Instagram Sebelum Perbaikan

Gambar 12 adalah tampilan desain sebelum dilakukan perbaikan. Berikut tampilan ikon Twitter dan Instagram yang sudah diperbaiki:



Gambar 13. Ikon Twitter dan Instagram Setelah Diperbaiki

Berdasarkan gambar 13 perbaikan dilakukan dengan sedikit memperbesar ukuran ikon Twitter dan Instagram agar pengguna lebih mudah menekannya.

- o Menghapus Kalimat Berulang

Perbaikan pada bagian ini menghapus kalimat berulang pada halaman “Informasi Resep”. Hal ini dilakukan supaya pengguna tidak perlu membaca dua kali untuk kalimat yang sama.



Gambar 14. Halaman Informasi Resep Sebelum Diperbaiki

Berdasarkan gambar 14 menampilkan tulisan pada halaman informasi resep yang memiliki kalimat berulang. Berikut adalah hasil perbaikannya:



Gambar 15. Halaman Informasi Resep Setelah Diperbaiki

3.4 Evaluasi Akhir

Setelah melalui tahap pembuatan desain awal dan prototipe, kemudian dilakukan uji coba dengan pengguna, dan melewati tahap perbaikan pada beberapa desain dan fitur, user interface aplikasi berbasis website ‘K-FOODIES’ berhasil dibuat dengan tingkat keefektivitasannya sebesar 94,6% yang telah dihitung dengan metode completion rate melalui tes usability atau uji kelayakan. Pembuatan user interface aplikasi berbasis website ‘K-FOODIES’ tidak perlu melakukan proses iterasi atau perbaikan ulang lagi karena tingkat efektivitasnya sudah melebihi nilai rata-rata penyelesaian skenario tugas sebesar 78%.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian yang dapat diambil berdasarkan hasil dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya adalah, pembuatan user interface aplikasi berbasis website bernama "K-FOODIES" telah berhasil dibuat dengan menggunakan metode rapid prototyping. Hasil tes usability oleh pengguna terhadap user interface aplikasi berbasis website "K-FOODIES" untuk mengukur tingkat efektivitasnya dengan metode completion rate menghasilkan nilai sebesar 94,6%, sehingga dinyatakan efektif dan dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah.

REFERENCES

- Al-Faruq, Muhammad Naufal Muhadzib., dkk. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism dengan Figma. *Jurnal Teknologi Informasi Walisongo*. Vol 4. No 1. 43-52.
- Babich, Nick. (2018). Everything You Always Wanted to Know About Rapid Prototyping. diakses dari url <https://www.shopify.com/id/partners/rapid-prototyping> pada 25 April 2023.
- Batubara, Hamdan Husein. (2016). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Vol 8. No 1. 39-50.
- D. N. Heny. (2016). "Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta," *Conf. Senat. STT Adisutjipto Yogyakarta*, vol. 2, p. 183, 2016, doi: 10.28989/senatik.v2i0.77.
- Elfaki, Abdelrahman. Osman., Bassfar, Zaid. (2019). Auto-Measuring Usability Method Based on Runtime User's Behavior: Case Study for Governmental Web-Based Information Systems. *Jurnal Informasi Teoritis dan Terapan*. Vol 97. No 13. 3559-3573.
- Enjelina, Sagala., Insannudin, Entik. (2016). Perancangan Aplikasi Berbasis Web Interaktif HALOAPP Berbasis Android dan iOS. *Jurnal Aplikasi Berbasis Web*. diakses dari URL https://www.researchgate.net/publication/311582217_Jurnal_Aplikasi_Berbasis_Web pada 9 April 2023.
- Fitriani, Annisa Nur. (2021). 5 Alasan Kenapa Makanan Korea Sering Viral di Berbagai Negara. diakses dari URL <https://www.idntimes.com/food/dining-guide/annisa-nur-fitriani-1/alasan-kenapa-makanan-korea-sering-viral-c1c2?page=all> pada 24 April 2023.
- F. K. Simbar. (2016). "Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda Di Kota Manado," *J. Holistik*, vol. 10, no. 18, pp. 1–20, 2016.
- Hendini, Ade. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*. Vol 4. No 2. 107-116.
- Hendryadi. (2014). Metode Pengumpulan Data. *Jurnal Teori Online*. No 1. 1-5.
- K. C. and I. Service. (2011). "The Korean Wave 'A New Pop Culture Phenomenon,'" p. 282, 2011.
- Lina. (2023). Perancangan Wireframe Website Pelacakan Persuratan Di Yayasan Tarakanita.

- Madani: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 9. No 1. 30-39.
- Kirvan, Paul. (2015). Definition Prototype. diakses dari URL <https://www.techtarget.com/searcherp/definition/prototype> pada 24 April 2023.
- M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan. (2022). "Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- Muhyidin, M. Agus., dkk. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Nformasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*. Vol 10. No 2. 209-219.
- Nielsen, Jakob. (2012). How Many Test Users in a Usability Study?. diakses dari URL <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/> pada tanggal 22 Juni 2023.
- Nuzulia, Syahvira. (2022). Apa Pengertian PicsArt?. diakses dari URL <https://metodeku.com/apa-pengertian-picsart/> pada 24 Juli 2023
- Perdana, Arkan. (2021). Berkenalan dengan Google Sheets, Aplikasi Spreadsheet yang Gratis dan Komplet. diakses dari URL <https://glints.com/id/lowongan/google-sheet-adalah/> pada tanggal 23 Juni 2023.
- Purwanti., Prastio, Muhammad Enggar. (2021). Aplikasi Informasi Sekolah SMK di Depok Berbasis Android Menggunakan Android Studio. *Jurnal Esensi Infokom*. Vol 5. No 2. 41-47.
- S. Sridevi. (2014). "User Interface Design," *Int. J. Comput. Sci. Inf. Technol. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 415–426, 2014, doi: 10.1201/9780203734544.
- S. J. Lee.(2011). "The Korean Wave: The Seoul of Asia," *Elon J. Undergrad. Res. Commun.*, vol. 2, no. 1, pp. 85–93, 2011.
- Sabhadiya, Jignesh. (2023). What Is Rapid Prototyping?- Types, And Working. diakses dari URL <https://www.engineeringchoice.com/what-is-rapid-prototyping/> pada tanggal 22 Juni 2023.
- Sadewa, I Gusti Bogi. dkk. (2020). Pengujian Usability pada Aplikasi E-Sakip Kabupaten Buleleng Menggunakan Metode Usability Testing. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*. Vol 1. No 2. 76-87.
- Sareta, Irene Radius. (2023). Yuk, Cari Tahu Apa Itu Google Forms, Fungsi, dan Cara Membuatnya. diakses dari URL <https://www.cermati.com/artikel/yuk-cari-tahu-apa-itu-google-forms-fungsi-dan-cara-membuatnya> pada tanggal 23 Juni 2023.
- Sauro, Jeff. (2011). What Is A Good Task-Completion Rate?. diakses dari URL <https://measuringu.com/task-completion/> pada tanggal 22 Juni 2023.
- Segara, A., 2019. Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Jurnal Magenta*. Vol 3. No 1. 452-464.
- Sidik, Cecep Muhammad. (2018). Aplikasi Pengenalan Profil Negara Di Asia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Siliwangi*. Vol 4. No 2. 55-64.
- Solikin, I., dkk. (2022). KOMMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang Pelatihan Desain User Interface (UI) Pada Sekolah Azharyah Kommas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*. Vol 3. 102–106.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: AFABETA,

cv.

- Suryaningsih, S., dkk. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika. Vol 4. No 2. 20–29.
- Utami, Nengah Widya., dkk. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha dengan Metode Usability Testing. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI. Vol 9. No 1 (Maret 2020). ISSN 2548-4265
- Y. P. Savira, I. V Paputungan, and B. Suranto.(2020).“Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus,” Automata, vol. 1, no. 2, pp. 28–29, 2020.
- Yulita, Linda. (2023). Prototype: Pengertian, Manfaat, Tahapan & Contohnya, Terlengkap!. diakses dari URL<https://hotelier.id/studi/prototype/> pada 25 April 2023.